

JURNAL TUGAS AKHIR
PERANCANGAN CERGAM INTERAKTIF KISAH
PERJUANGAN RADEN INTAN II



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Oleh:

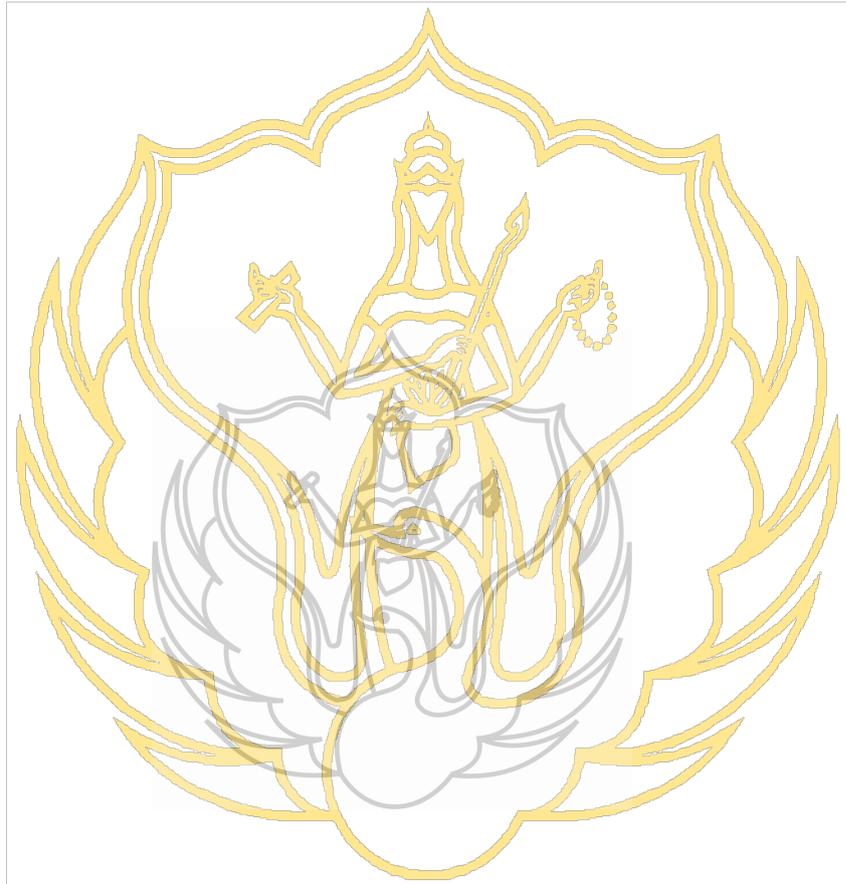
Andronikus Salesta Ginting

NIM 1212213024

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2017

Tugas Akhir Karya Desain

PERANCANGAN CERGAM INTERAKTIF KISAH PERJUANGAN RADEN INTAN II, Diajukan oleh Andronikus, NIM 1212213024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Insitut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembimbing Tugas Akhir pada tanggal 15 Juni 2015 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.



Mengetahui,
Ketua Program Studi S-1
Desain Komunikasi Visual

Indiria Maharsi, M.Sn.
NIP. 19720909 200812 1 001

ABSTRAK

Perancangan cergam interaktif "Kisah Perjuangan Raden Intan II"

Oleh : Andronikus Salesta Ginting

Nim : 1212213024

Provinsi Lampung adalah salah satu provinsi yang cukup luas yang ada di Indonesia, Lampung memiliki kebudayaan yang cukup unik, dari bahasa, tarian adat, aksara, dan sejarah, salah satunya adalah sejarah pejuang yang melawan penjajah Belanda pada jaman dulu. Pejuang muda yang bernama Raden Intan II, Raden Intan II merupakan keturunan dari Ratu Darah Putih, orang yang memimpin daerah Lampung pada jaman dulu. Raden Intan II dilahirkan tanpa seorang ayah, karena ayahnya juga adalah pejuang yang dibuang oleh Belanda ke Timor-timur. Begitu pula dengan kakeknya yang juga seorang pejuang yang bernama Raden Intan I. Raden Intan II berjuang sejak umur 15 tahun dan wafat pada umur 22 tahun, tanpa memiliki seorang istri dan anak, hidupnya ia serahkan untuk melawan kolonialisme Belanda di daerah Lampung. Perancangan cergam ini dilatarbelakangi masyarakat Lampung yang mengerti pada jaman dahulu ada sosok pahlawan di daerah Lampung yang bernama Raden Intan II, daerah Lampung banyak sekali ditemukan patung-patung Raden Intan II. Namun tidak banyak yang mengetahui kisah perjuangan Raden Intan II.

Terutama anak muda, sehingga kekayaan sejarah seperti pejuang daerah mulai terlupakan, padahal banyak sekali nilai-nilai patriotis yang bias diambil dari pejuang daerah, ditambah lagi Raden Intan II merupakan seorang pejuang yang masih sangat muda, semangat juangnya benar-benar bisa menjadi teladan bagi anak-anak muda pada masa sekarang ini. Perancangan cergam interaktif perjuangan Raden Intan II bertujuan untuk menceritakan kepada anak-anak tentang perjuangan Raden Intan II. Dirancang dengan menggunakan media *smartphone* yang berbasis *android*. Karena perkembangan teknologi *smartphone* sangat pesat pada masa sekarang ini, sehingga membuat aplikasi cergam interaktif sangatlah efisien untuk menceritakan kembali perjuangan Raden Intan II dengan cara yang lebih baru. Diharapkan dengan cergam interaktif ini dapat menjadi sarana belajar dan memajukan sejarah yang ada di daerah Lampung.

Kata kunci : Raden Intan II, Kisah Perjuangan, Cergam interaktif

ABSTRACT

Designing Interactive Story "The Story of Struggle Raden Intan II"

By : Andronikus Salesta Ginting

NIM :1212213024

Lampung Province is one of the most extensive provinces in Indonesia, Lampung has a unique culture, from language, traditional dance, script, and history, one of which is the history of the struggle against Dutch colonialism in the past. A young fighter named Raden Intan II, Raden Intan II is a descendant of the Queen of White Blood, the person who led the area of Lampung in antiquity. Raden Intan II was born without a father, because his father was also a fighter who was exiled by the Dutch to East Timor. Similarly, his grandfather who is also a fighter named Raden Intan I. Raden Intan II fought since the age of 15 years and died at the age of 22 years, without having a wife and children, his life he submitted to fight Dutch colonialism in the area of Lampung. The design of this comic background of Lampung people who know in antiquity there is a hero figure in Lampung area named Raden Intan II, Lampung area found many statues of Raden Intan II. But not many know the story of the struggle Raden Intan II.

Especially young people, so that the history of history like regional warriors began to be forgotten, whereas a lot of patriotic values that can be drawn from local fighters, plus Raden Intan II is a very young fighter, his fighting spirit can really be a role model for children -the young at the present time. Interactive story book design struggle Raden Intan II aims to tell the children about the Raden Intan II struggle. Designed using android-based smartphone media. Because the development of smartphone technology is very rapid at this time, so making interactive interactive application is very efficient to retell the struggle of Raden Intan II in a newer way. It is hoped that this interactive grip can be a means of learning and advancing the history of Lampung.

Keywords: Raden Intan II, Story of Struggle, interactive Story Books

I. Pendahuluan

A. Latar Belakang

Indonesia adalah bangsa yang besar, Bangsa yang sangat kaya dari kekayaan alam sampai kekayaan sejarah budaya bahasa dan lain-lain, kemerdekaan bangsa Indonesia pada tahun 1945, meninggalkan banyak sekali rekam jejak perjuangan masyarakat Indonesia, baik pahlawan yang berjuang untuk daerahnya sampai pahlawan yang berjuang membela tanah air.

Sejarah perjuangan bangsa Indonesia dimulai dari kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia, dengan tujuan utama mencari rempah-rempah, tetapi setelah mereka sampai di Nusantara dan menikmati kekayaan alamnya mereka mulai berfikir untuk menguasai semua kekayaan alamnya dan berusaha merebut semua daerah yang ada di Indonesia.

Penjajah mulai berusaha menguasai setiap daerah di Indonesia dengan tujuan mendapatkan hasil kekayaan alam dalam jumlah yang besar dan dengan pekerja dalam jumlah besar yang dapat dibayar murah, bahkan banyak diadakan sistem kerja paksa pada jaman dulu, sehingga dengan usaha penjajah menguasai setiap daerah yang ada di tanah air maka banyak bermunculan penduduk asli yang melawan kesewenang-wenangan penjajah di daerah mereka masing-masing

Seperti di daerah Lampung pada saat itu terdapat sebuah Negara keratuan yang dipimpin oleh seorang pemimpin yang bernama Ratu darah putih ia merupakan pendiri Negara keratuan pada jaman itu di Lampung setelah ia wafat Negara keratuan darah putih tahtanya diturunkan ke anak dan cucunya, Raden Intan II salah satunya, Raden Intan II adalah putra tunggal Raden Imba II, dan Raden Imba II adalah putra sulung dari Raden Intan I, tidak ada keterangan pasti kapan Raden Intan II dilahirkan, tetapi diperkirakan beliau lahir pada tahun 1834. Hal ini berdasarkan kesimpulan yang ditarik dari keterangan bahwa ayah Raden Intan II diasingkan ke pulau Timor pada tahun 1834 dan pada saat diasingkan beliau meninggalkan seorang isteri yang sedang mengandung. Dan bayi

yang ada dalam kandungan inilah kelak akan dikenal sebagai Raden Intan II

Masyarakat Negara keratuan darah putih mengenal Raden Intan II sebagai seorang pahlawan yang sangat berani, yang pada abad ke sembilanbelas dengan gigih melawan kekuasaan pemerintah kolonial Belanda. Dapat dikatakan sepanjang hidupnya diabdikan untuk melawan pemerintahan kolonialisme Belanda. Semangat dan kepribadian Raden Intan II sebagai seorang pejuang kemerdekaan yang gagah berani, tidaklah datang begitu saja, tetapi terbentuk dari situasi dan kondisi masyarakat yang mendambakan kemerdekaan bebas dari penindasan dan kekuasaan bangsa asing,

Faktor biologis dan sosiologis masyarakat Lampung yang sudah sejak lama menentang kolonialisme Belanda turut membentuk dan menciptakan Raden Intan II sebagai seorang patriot dan pejuang kemerdekaan yang dengan gagah berani melawan kekuasaan Belanda.

Seperti yang telah dikemukakan diatas, Ayah Raden Intan II wafat dalam pengasingan di Timor, Dan dengan demikian Raden Intan II diasuh oleh ibunya, Ibu Raden Intan II adalah putri dari Kiayi Arya Natabraja seseorang patriot yang dibuang dan diasingkan Belanda serta wafat di Jakarta (Batavia), tentu saja ibunya tidak lupa perjuangan Raden Imba II, ayahnya, perjuangan kakeknya, Raden Intan I, dimana ayah dan kakek Raden Intan II benar-benar menentang keras penjajahan Belanda, dengan demikian semangkin jelas bahwa Raden Intan II adalah keturunan Patriot baik dari Ayah maupun Ibunya. Jadi secara biologis Raden Intan II mewarisi darah pejuang yang menentang kolonialisme Belanda.

Faktor lain yang mendukung pembentukan karakter Raden Intan II adalah masyarakat dimana beliau dilahirkan dan kemudian dididik serta dibesarkan Raden Intan II di didik dan dibesarkan dalam kondisi masyarakat Lampung yang sedang diliputi semangat berperang melawan colonial Belanda dan dibesarkan dalam keluarga yang kuat dalam ilmu agama, diketahui bahwa Raden Intan II adalah keturunan dari Fatahillah dan Sunan Gunung Jati dalam garis keturunannya, dengan demikian

Dengan demikian Raden Intan II terbentuk karakternya menjadi seorang pejuang yang menentang kolonialisme Belanda di daerah Lampung.

Di Lampung sendiri Raden Intan II sosoknya sangat dikenal sebagai pahlawan daerah Lampung, ia merupakan seorang pejuang muda yang sangat berani ia berjuang melawan kolonialisme Belanda pada umur 15 tahun dan ia wafat pada umur 22 tahun, tetapi sosoknya hanya dikenal sebagai pahlawan yang membela hak rakyatnya, tidak banyak orang yang tahu seperti apa perjuangan Raden Intan II melawan kolonialisme Belanda di daerah Lampung. Sangat jarang buku-buku yang menceritakan perjuangan Raden Intan II, lalu semangat Raden Intan II adalah semangat yang dipegang oleh pemimpin Lampung terdahulu dalam pembangunan daerah Lampung. Raden Intan II merupakan tokoh yang sangat tangguh dan pantang menyerah, karakter dan kepribadiannya sangat baik untuk diteladani oleh kaum muda untuk belajar mencintai dan untuk membangun bangsa, serta daerah tempat dimana mereka tinggal atau dilahirkan, lebih jauh lagi tidak hanya dapat mengambil manfaat dari kisah perjuangan Raden Intan II tetapi sekaligus menjaga sejarah perjuangan Raden Intan II yang semangkin terlupakan.

Dinas pariwisata Lampung mempunyai masalah yang sama untuk memberi edukasi terhadap masyarakat Lampung tentang perjuangan Raden Intan II, sehingga dalam perancangan ini untuk menampilkan rekam jejak perjuangan Raden Intan II di daerah Lampung, maka digunakan cergam digital interaktif dikarenakan cergam digital interaktif dapat memberikan sensasi membaca, menggali informasi secara menyenangkan, dan memberikan gambaran suasana yang diceritakan dalam bentuk ilustrasi digital interaktif.

Dari penjelasan di atas akan dirancang sebuah cergam interaktif yang ditujukan kepada anak-anak usia 9-13 tahun di daerah Bandar Lampung, dengan tujuan memperkenalkan siapa raden Intan 2 dan seperti apa perjuangannya, menggunakan aplikasi berbasis android, seperti yang kita ketahui di Indonesia perkembangan smartphone sangatlah pesat, dan fitur yang ditawarkan juga sangatlah beragam, ada baiknya jika

keberadaan smartphone yang terus berkembang digunakan untuk membangun karakter anak bangsa dengan hal-hal yang positif.

Dalam perancangan ini diharapkan dapat memberi pengalaman baru pada pengguna aplikasi buku ilustrasi ini, pengguna akan berinteraksi dengan aplikasi dan dapat menggali informasi dari aplikasi yang dapat dirancang.

Indonesia adalah bangsa yang besar, Bangsa yang sangat kaya dari kekayaan alam sampai kekayaan sejarah budaya bahasa dan lain-lain, kemerdekaan bangsa Indonesia pada tahun 1945, meninggalkan banyak sekali rekam jejak perjuangan masyarakat Indonesia, baik pahlawan yang berjuang untuk daerahnya sampai pahlawan yang berjuang membela tanah air.

Sejarah perjuangan bangsa Indonesia dimulai dari kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia, dengan tujuan utama mencari rempah-rempah, tetapi setelah mereka sampai di Nusantara dan menikmati kekayaan alamnya mereka mulai berfikir untuk menguasai semua kekayaan alamnya dan berusaha merebut semua daerah yang ada di Indonesia.

Penjajah mulai berusaha menguasai setiap daerah di Indonesia dengan tujuan mendapatkan hasil kekayaan alam dalam jumlah yang besar dan dengan pekerja dalam jumlah besar yang dapat dibayar murah, bahkan banyak diadakan sistem kerja paksa pada jaman dulu, sehingga dengan usaha penjajah menguasai setiap daerah yang ada di tanah air maka banyak bermunculan penduduk asli yang melawan kesewenang-wenangan penjajah di daerah mereka masing-masing

.Seperti di daerah Lampung pada saat itu terdapat sebuah Negara keratuan yang dipimpin oleh seorang pemimpin yang bernama Ratu darah putih ia merupakan pendiri Negara keratuan pada jaman itu di Lampung setelah ia wafat Negara keratuan darah putih tahtanya diturunkan ke anak dan cucunya, Raden Intan II salah satunya, Raden Intan II adalah putra tunggal Raden Imba II, dan Raden Imba II adalah putra sulung dari Raden Intan I, tidak ada keterangan pasti kapan Raden Intan II dilahirkan, tetapi

diperkirakan beliau lahir pada tahun 1834. Hal ini berdasarkan kesimpulan yang ditarik dari keterangan bahwa ayah Raden Intan II diasingkan ke pulau Timor pada tahun 1834 dan pada saat diasingkan beliau meninggalkan seorang isteri yang sedang mengandung. Dan bayi yang ada dalam kandungan inilah kelak akan dikenal sebagai Raden Intan II

Masyarakat Negara keratuan darah putih mengenal Raden Intan II sebagai seorang pahlawan yang sangat berani, yang pada abad ke sembilanbelas dengan gigih melawan kekuasaan pemerintah kolonial Belanda. Dapat dikatakan sepanjang hidupnya diabdikan untuk melawan pemerintahan kolonialisme Belanda. Semangat dan kepribadian Raden Intan II sebagai seorang pejuang kemerdekaan yang gagah berani, tidaklah datang begitu saja, tetapi terbentuk dari situasi dan kondisi masyarakat yang mendambakan kemerdekaan bebas dari penindasan dan kekuasaan bangsa asing,

Faktor biologis dan sosiologis masyarakat Lampung yang sudah sejak lama menentang kolonialisme Belanda turut membentuk dan menciptakan Raden Intan II sebagai seorang patriot dan pejuang kemerdekaan yang dengan gagah berani melawan kekuasaan Belanda.

Seperti yang telah dikemukakan diatas, Ayah Raden Intan II wafat dalam pengasingan di Timor, Dan dengan demikian Raden Intan II diasuh oleh ibunya, Ibu Raden Intan II adalah putri dari Kiayi Arya Natabraja seseorang patriot yang dibuang dan diasingkan Belanda serta wafat di Jakarta (Batavia), tentu saja ibunya tidak lupa perjuangan Raden Imba II, ayahnya, perjuangan kakeknya, Raden Intan I, dimana ayah dan kakek Raden Intan II benar-benar menentang keras penjajahan Belanda, dengan demikian semangkin jelas bahwa Raden Intan II adalah keturunan Patriot baik dari Ayah maupun ibunya. Jadi secara biologis Raden Intan II mewarisi darah pejuang yang menentang kolonialisme Belanda.

Faktor lain yang mendukung pembentukan karakter Raden Intan II adalah masyarakat dimana beliau dilahirkan dan kemudian dididik serta dibesarkan Raden Intan II di didik dan dibesarkan dalam kondisi

masyarakat Lampung yang sedang diliputi semangat berperang melawan colonial Belanda dan dibesarkan dalam keluarga yang kuat dalam ilmu agama, diketahui bahwa Raden Intan II adalah keturunan dari Fatahillah dan Sunan Gunung Jati dalam garis keturunannya, dengan demikian Dengan demikian Raden Intan II terbentuk karakternya menjadi seorang pejuang yang menentang kolonialisme Belanda di daerah Lampung.

Di Lampung sendiri Raden Intan II sosoknya sangat dikenal sebagai pahlawan daerah Lampung, ia merupakan seorang pejuang muda yang sangat berani ia berjuang melawan kolonialisme Belanda pada umur 15 tahun dan ia wafat pada umur 22 tahun, tetapi sosoknya hanya dikenal sebagai pahlawan yang membela hak rakyatnya, tidak banyak orang yang tahu seperti apa perjuangan Raden Intan II melawan kolonialisme Belanda di daerah Lampung. Sangat jarang buku-buku yang menceritakan perjuangan Raden Intan II, lalu semangat Raden Intan II adalah semangat yang dipegang oleh pemimpin Lampung terdahulu dalam pembangunan daerah Lampung. Raden Intan II merupakan tokoh yang sangat tangguh dan pantang menyerah, karakter dan kepribadiannya sangat baik untuk diteladani oleh kaum muda untuk belajar mencintai dan untuk membangun bangsa, serta daerah tempat dimana mereka tinggal atau dilahirkan, lebih jauh lagi tidak hanya dapat mengambil manfaat dari kisah perjuangan Raden Intan II tetapi sekaligus menjaga sejarah perjuangan Raden Intan II yang semakin terlupakan.

Dinas pariwisata Lampung mempunyai masalah yang sama untuk memberi edukasi terhadap masyarakat Lampung tentang perjuangan Raden Intan II, sehingga dalam perancangan ini untuk menampilkan rekam jejak perjuangan Raden Intan II di daerah Lampung, maka digunakan cergam digital interaktif dikarenakan cergam digital interaktif dapat memberikan sensasi membaca, menggali informasi secara menyenangkan, dan memberikan gambaran suasana yang diceritakan dalam bentuk ilustrasi digital interaktif.

Dari penjelasan di atas akan dirancang sebuah cergam interaktif yang ditujukan kepada anak-anak usia 9-13 tahun di daerah Bandar

Lampung, dengan tujuan memperkenalkan siapa raden Intan 2 dan seperti apa perjuangannya, menggunakan aplikasi berbasis android, seperti yang kita ketahui di Indonesia perkembangan smartphone sangatlah pesat, dan fitur yang ditawarkan juga sangatlah beragam, ada baiknya jika keberadaan smartphone yang terus berkembang digunakan untuk membangun karakter anak bangsa dengan hal-hal yang positif.

Dalam perancangan ini diharapkan dapat memberi pengalaman baru pada pengguna aplikasi buku ilustrasi ini, pengguna akan berinteraksi dengan aplikasi dan dapat menggali informasi dari aplikasi yang dapat dirancang.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang cergam interaktif sejarah perjuangan Raden Intan II, dengan menarik dan informatif, dengan melibatkan pengguna smartphone dalam aplikasi tersebut?

C. Tujuan Perancangan

Merancang aplikasi ilustrasi interaktif perjuangan Raden Intan II di daerah Lampung, yang bertujuan menginformasikan siapa Raden Intan II dan seperti apa perjuangannya, terutama kepada generasi muda di daerah Lampung berkisar dari umur 9-13 tahun.

D. Pembatasan Masalah

E. Metode Perancangan

1. Data yang dibutuhkan

a. Data Primer

Data mengenai sosial budaya khususnya yang berkaitan dengan Cerita Rakyat dan Adat Suku Dayak Ngaju di Kalimantan Tengah dari berbagai sumber seperti kunjungan ke museum, Dinas Kebudayaan dan pariwisata Kota Palangka Raya dan penyebaran *Consumer Journey*

b. Data sekunder

Data mengenai teori-teori membuat media komunikasi visual ilustrasi yang bisa diperoleh dari berbagai macam sumber terutama literatur berupa buku, internet dan sumber literatur lainnya.

2. Metode Pengumpulan Data

Metode utama dalam pengumpulan data diperoleh dengan metode studi pustaka, dan *Consumer Journey*. Hal ini dibutuhkan untuk menambah informasi dan memperluas sudut pandang akan objek utama, yakni asal usul Suku Dayak Ngaju. Selain itu dibutuhkan juga penyebaran angket untuk memperkuat bukti-bukti yang terdapat di masyarakat.

F. Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode analisis *5WH*. Dengan metode ini diharapkan dapat menggali informasi lebih mendalam pada setiap akar permasalahan yang dihadapi.

II. Hasil Penelitian

A. Identifikasi

1. Pengertian cergam

Cergam adalah akronim dari cerita bergambar, cergam merupakan media yang cukup unik karena menggabungkan teks dan gambar yang dikemas dengan sangat kreatif, media yang dapat dinikmati orang dari berbagai macam usia, karena cergam mudah dipahami.

Cergam sendiri di Indonesia sering disamakan dengan komik, padahal secara konseptual cergam berbeda dengan komik. Cergam dapat dikatakan cerita yang disertai gambar.

Sementara komik adalah salah satu alat komunikasi massa yang dikemas dalam sajian yang unik yaitu penggabungan antara teks dan gambar/ilustrasi (Maharsi, 2011:8).

Dapat dilihat dari bentuknya cergam memiliki gambar-gambar untuk mendeskripsikan teks yang ada pada cergam. Gambar pada cergam menggambarkan sebagian atau keseluruhan dari tulisan yang berada dalam satu kesatuan, gambar ilustrasi cergam merupakan representasi atas pesan yang ada dalam teks.

2. Sejarah Cergam

Perkembangan Komik maupun cerita bergambar tidak lepas dari penemuan alat cetak di dunia, seperti salah satunya adalah Negara China yang terkenal dengan sejarah penemuan alat cetaknya. Alat cetak pada jaman dahulu menjadi media yang sangat berpengaruh dalam perkembangan seni grafis. Ukiran di atas kayu kitab sutra Buddha yang dilapisi emas merupakan hasil cetak pertama yang pernah ada. Kualitas kuas yang digunakan ini menunjukkan bahwa alat ini digunakan untuk beberapa abad. (Pettersson 1961: 21) China adalah Negara yang mengembangkan alat cetak sebelum Eropa melakukannya. Tetapi percetakan hanya dapat dilakukan oleh orang-orang dipemerintahan saja. Begitu pula yang terjadi di Jepang, meskipun Jepang telah mengadopsi teknologi cetak China beserta banyak aspek penulisan dan pemerintahan. Pada periode Nara (710-794), Jepang telah mengembangkan budaya cetak populer yang lebih dinamis. Menggabungkan teknologi cetak dengan budaya yang kaya akan cerita-cerita rakyat.

Cergam pertama kali muncul di Jepang pada abad ke-8, dimana pada saat itu cergam dibawa oleh pendongeng Buddha dari Asia Tengah dalam bentuk gulungan (*Emaki*), orang Jepang tertarik dan membawa gulungan tersebut ke istana kaisar, dimana cerita diadaptasi untuk menciptakan seni cerita bergambar Jepang yang ekspresif, juga menojolkan budaya berpakaian, isyarat dan kebiasaan-kebiasaan sosial.

Yang paling terkenal dari cerita bergambar dalam gulungan adalah cerita yang berjudul Genji Montogari. Cerita tentang Genji yang dibuat oleh Lady Murasaki Shikibu (sekitar 973 ca – 1014). Kebanyakan cerita narasi bergambar di Jepang berisikan tentang budaya Jepang selama berabad-abad.

Lalu salah satu cerita bergambar yang populer adalah *Fury u Enshoku Maneemon (The Elegant And Horny Maneemon)* yang ditulis oleh Suzuki Hanobu (1724 -1770). Karakter utama dalam cerita ini adalah seorang pria yang diberi harapan oleh dewi cinta, dimana ia menyusut menjadi sangat kecil sehingga ia mendapatkan petualangan seksual yang sangat aneh. Cerita bergambar ini ditujukan kepada pembaca dewasa pada masa itu. Pada Jaman itu humor dewasa seperti cerita Maneemon merupakan cerita-cerita yang sangat populer yang mereka sebut dengan Shunga.

Sementara di daerah Eropa keberadaan bahan untuk membuat cerita bergambar sudah sangat baik dari sejak jaman Renaisans awal, namun karena pada saat itu Eropa sedang mengalami tekanan ekonomi dan budaya yang membuat seniman dan penulis mengalami masa-masa sulit untuk berkarya

Cerita bergambar muncul di Inggris sekitar abad ke-18, mengingat pada saat itu sangat sulit bagi penerbit Inggris untuk mempublikasikan karyanya karena mereka mendapatkan keuntungan yang sangat kecil, juga mereka harus bersaing dengan penerbit dari Jerman dan Belanda yang memiliki kualitas yang lebih baik. Situasi ini berubah ketika hasil kerja keras William Hoggart (1697-1764), dimana ia membuat

industry kerajinan menjadi industri menjadi yang profesional dan mampu kembali menopang dunia seni rupa, seni menulis dan seni mencetak juga dan juga beberapa seniman melakukannya.

Keberhasilan ukiran sebagai media populer di Inggris yang difasilitasi Hoggart dilakukan dengan beberapa cara, cara pertama dengan menunjukkan bahwa banyaknya permintaan, kedua melatih pengukir-pengukir kayu baru dalam jumlah yang besar, ketiga dengan

menekan pemerintah untuk memberikan undang-undang tentang hak cipta. Undang-undang hak cipta pertama diberikan kepada *Statute Of Anne* pada tahun 1710, tahun pertama. Hoggart menghasilkan banyak karya yang sangat fenomenal salah satunya adalah *Harlot's Progress*.

Sebelum parlemen di Inggris, sebagian besar keuntungannya telah hilang karena banyak bermunculan barang imitasi dengan harga yang lebih murah. Setelah ukiran *Statute Of Anne*, Hoggart melanjutkan karyanya menerbitkan sebuah seri yang disebut *A Rake's Progress*, yang membuatnya menjadi terkenal dan cukup kaya.

Selain itu Hoogart juga adalah seorang pelukis yang handal, dan ukiran yang dia buat berdasarkan pada lukisan-lukisan yang fenomenal yang dipajang di galeri umum dimana setiap orang yang datang untuk melihat dikenakan biaya. Hoggart berhasil membuahkan karya-karya yang fenomenal. Karya-karyanya menjadi salah satu pengaruh dalam perkembangan narasi grafis sekuensial modern

Lalu sekitar tahun 1796, Jean Charles Pellerin (1756-1836) mendirikan toko percetakan di Epinal Perancis. Mulai memproduksi surat kabar yang ditujukan pada pembaca muda yang diberi nama *imagerie d'epinal* yang berisikan cerita-cerita gaya naratif dan singkat, dengan format asli abad ke-19 dengan 16 panel di setiap halamannya.

Sampai pada tahun 1850 orang-orang mulai mengenal teknik cetak warna, ilustrasi-ilustrasi mulai menggunakan dua atau tiga warna, dimana setiap 16 gambar memiliki narasi untuk menjelaskan gambar-gambar tersebut, kesederhanaan dan cerita yang terarah membuat pembaca mudah untuk mengerti isi dari cerita yang ada.

Bermula dari tema-tema berbau keagamaan, Pellerin kemudian memperluas ke tema-tema sejarah, novel populer, cerita rakyat, dongeng moral, dan petualangan fantasi. Pada abad ke-19 hiburan anak-anak terus berkembang keseluruh dunia. Cetakan 60 halaman ini diterjemahkan dalam bahasa Inggris lalu didistribusikan oleh perusahaan yang bernama *Humoristic Publishing* yang terletak di kota Kansas, pada tahun 1880-an. Ceritanya tidak asli tetapi ide ceritanya

memang ditujukan untuk pembaca anak-anak. Menjelang abad ke-19, literatur untuk anak-anak masih sangat sedikit, dan jenis cerita yang ada juga masih menggunakan cerita-cerita rakyat.

3. Pengertian Interaktif

Interaktivitas adalah rancangan dibalik suatu program multimedia. Interaktivitas memungkinkan seseorang untuk mengakses berbagai macam bentuk media atau jalur di dalam program multimedia sehingga program tersebut lebih berarti dan memberi kepuasan kepada pengguna. Interaktifitas disebut juga *interface design*. Interaktifitas dapat dibagi menjadi dua macam struktur yaitu, yaitu struktur linier dan struktur non linier. Struktur linier menyediakan suatu pilihan situasi saja kepada pengguna, sedangkan struktur non linier terdiri dari berbagai macam pilihan kepada pengguna.

4. Cerita Raden Intan II

Raden Intan II dilahirkan pada tahun 1834 di hutan belantara, beliau diasuh dan dibesarkan oleh sang ibunda dan keluarganya dengan penuh kerahasiaan karena takut diketahui oleh Belanda, dikarenakan Raden Intan II merupakan penerus tahta Keratuan Darah Putih. Pada saat beliau masih dalam kandungan sang ibunda, ayahnya Raden Imba II ditangkap dan dibuang ke pulau timor oleh Belanda, Dan disanalah ayah dari Raden Intan II wafat, sedangkan sang ibu sedang hamil tua tidak dibawa ketempat pengasingan dan dipulangkan ke Lampung lagi.

Saat masih kecil Raden Intan II diliputi suasana perang melawan penjajah. Sebagai keturunan pemimpin yang berhak meneruskan tahta kepemimpinan Keratuan Darah Putih di Lampung. Pada tahun 1850 ketika ia berusia 15 tahun, ia diangkat sebagai penguasa Negara Ratu tersebut. Karena beliau merupakan anak satu-satunya dari Raden Imba II dan cucu dari anak tertua Raden Intan I. setelah beliau dilantik ia mulai menata segala sarana dan prasarana yang telah banyak rusak akibat perlawanan yang dilakukan oleh ayah dan kakeknya dulu

terhadap penjajah Belanda. Diantaranya ia memperbaiki kembali benteng-benteng yang rusak dan membangun benteng-benteng baru seperti : Galah Tanah, Pematang Sentok, Kahuripan dan Salai Tabuan, semua benteng dilengkapi dengan parit dan terowongan rahasia, sedangkan untuk persenjataan sudah cukup baik pada jaman itu, mereka memiliki badik, keris, pedang, tombak, meriam kecil, dan meriam besar. Dan untuk pasukan dibagi berkelompok dan masing-masing kelompok ada 40 orang yang dipimpin oleh Hulubalang (komandan) kepercayaan yang ditunjuk oleh Raden Intan II, begitu juga untuk kebutuhan makanan para pejuang disiapkan dapur umum jadi sekecil apapun Raden Intan II telah mempersiapkannya sedetil mungkin. Sepak terjang Raden Intan II sudah menyerupai ayah dan kakeknya, dengan menggalang persahabatan dengan beberapa tokoh penting seperti Singa Branta dan Wak Maas pemimpin pasukan dari Bugis, Haji Wakhia pemimpin pasukan dari Banten, juga rakyat dari marga Ratu dan Dataran. Itu semua bertujuan untuk menggalang kekuatan pasukan perang. Semua pertahanan dipusatkan digunung Rajabasa, karena letaknya sangat strategis untuk melawan serangan lawan dari sisi manapun.

Kolonial Hindia Belanda yang mulai mengetahui pergerakan yang dilakukan oleh Raden Intan II. Mereka mulai mewaspadaai pergerakan yang dilakukan oleh Raden Intan II, beberapa kali untuk mengantisipasi perlawanan yang mungkin terjadi Belanda berusaha membuat perjanjian damai dengan Raden Intan, tidak jarang ia pun ditawarkan kesempatan untuk mengenyam pendidikan, namun semua tawaran Belanda ditolak mentah-mentah oleh Raden Intan II.

Kolonial Belanda pernah membangun lembaga pemerintahan yang dinamakan Marga dengan tujuan utamanya untuk politik adu domba, awalnya Raden Intan II tidak menaruh curiga, namun lama-kelamaan ia merasa ada yang aneh, setelah ia mendapatkan adanya politik untuk mengadu domba maka Raden Intan II melakukan perlawanan terhadap Kolonial Belanda sehingga terjadilah

peperangan yang cukup hebat, yang berhasil dimenangkan oleh Raden Intan II dengan bantuan Singa Branta, Haji Wakhia, dan Wak Maas.

1851, Kolonial Belanda mengirimkan 400 pasukan untuk melawan Raden Intan II, namun dalam peperangan itu pasukan Raden Intan II masih belum bisa dikalahkan oleh pasukan tentara Belanda.

Akhirnya pada tahun 1853 Kolonial Belanda yang saat itu juga sedang berperang dengan bangsa lain, dan didaerah lain juga sedang terjadi peperangan, Kolonial Belanda berusaha membujuk Raden Intan II untuk membuat perjanjian damai, tetapi ada pihak yang melanggar perjanjian tersebut, sehingga peperangan antara pasukan Kolonial Belanda dengan pasukan rakyat Lampung yang dipimpin oleh Raden Intan II kembali terjadi, pasukan Raden Intan II kembali berhasil mengalahkan pasukan tentara Koloial Belanda.

Lalu pada tanggal 16 agustus 1856 Kolonial Belanda memulai penyerangan, dimulai dari benteng Bendulu, namun saat sampai dibenteng Bendulu Pasukan Kolonial Belanda tidak mendapatkan perlawanan sedikitpun, karena benteng telah dikosongkan.

Akhirnya Kolonial Belanda memutuskan untuk menyerang Benteng yang lain, namun saat dalam perjalanan mereka mendapatkan kabar bahwa pasukan rakyat Lampung menyerang dan berhasil merebut kembali benteng Bendulu, hal tersebut membuat pasukan tentara Kolonial Belanda kembali untuk berperang merebut benteng Bendulu.

Setelah mereka berhasil merebut benteng Bendulu, oleh kolonel Walleson benteng Bendulu dijadikan markas untuk mengatur strategi merebut benteng-benteng lain.

Akhirnya tentara Belanda berhasil merebut hampir semua benteng pertahanan pasukan rakyat Lampung, dan pada akhirnya mereka sampai di benteng Katimbang, Benteng yang dijaga oleh Raden Intan II, di benteng Katimbang terjadi peperangan yang sangat hebat, namun benteng Katimbang berhasil direbut juga.

Raden Intan dan teman-temannya berhasil melarikan diri ke hutan, dan mereka bersembunyi di gunung. Oleh tentara Kolonial Belanda Raden Intan II dan teman-temannya dijadikan buronan dan bagi yang menemukannya akan diberi imbalan, tetapi tak seorangpun yang mengetahui persembunyian Raden Intan II.

Kolonial Belanda akhirnya berhasil membujuk salah seorang saudara dari Raden Intan II yaitu Raden Ngerapat. Kolonial Belanda mengetahui bahwa Raden Ngerapat adalah orang yang pernah dikenakan denda adat oleh Raden Intan II, sehingga Kolonial Belanda mulai membujuk Raden Ngerapat untuk bekerjasama menangkap Raden Intan II, Raden ngerapat setuju dengan rencana jahat Kolonial Belanda.

Beberapa teman dari Raden Intan sudah berhasil ditangkap oleh Kolonial Belanda seperti, Wak Maas yang terbunuh saat melakukan penyerangan, Haji Wakhia yang ditangkap lalu dihukum mati, dan banyak sanak saudara dari Raden Intan II yang ditawan oleh Kolonial Belanda untuk memancing Raden Intan II keluar, namun satupun langkah yang dilakukan Belanda gagal untuk menangkap Raden Intan II.

Suatu kali Raden Ngerapat mengundang Raden Intan II untuk makan bersamanya. Raden Intan II datang tanpa rasa curiga, namun saat sedang makan ia disergap oleh tentara Kolonial Belanda, Raden Intan II melawan dengan sangat berani sekalipun ia tahu ia akan kalah, akhirnya ia tertangkap dan dihukum mati.

5. Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode analisis *5W+1H*. Dengan metode ini diharapkan dapat menggali informasi lebih mendalam pada setiap akar permasalahan yang dihadapi.

a. *What*

Media untuk perancangan ini menggunakan media cergam dan *smartphone*. Tujuan penggunaan media *smartphone* adalah

agar dapat mengoperasikan aplikasi cergam interaktif ini dengan mudah, karena cergam interaktif ini dapat diunduh di *playstore* secara gratis lalu aplikasi ini mudah untuk digunakan dan dioperasikan di manapun dan kapanpun.

b. *Who*

Target audience dari perancangan cergam interaktif ini adalah anak-anak berumur 9-13 tahun, yang tertarik dengan teknologi dan suka membaca.

c. *Where*

Di daerah Provinsi Lampung.

d. *When*

Dalam perancangan cergam interaktif perjuangan Raden Intan II yang diangkat adalah kisah perjuangan Raden Intan II melawan tentara kolonial, sehingga waktu yang digunakan adalah waktu pada masa lampau.

e. *Why*

Buku cerita yang mengangkat kisah perjuangan Raden Intan II di daerah Lampung sangat sulit untuk ditemui, Sementara Raden Intan II adalah seorang pejuang yang perjuangannya tidak bisa begitu saja kita lupakan, sehingga dibuatlah sebuah buku cerita interaktif tentang perjuangan Raden Intan II membebe negara keratuan darah putih pada masa itu. Diharapkan dengan adanya cergam interaktif ini anak-anak daerah Lampung akan mengerti siapa itu Raden Intan II, dan semangat perjuangannya dapat dijadikan semangat generasi penerus untuk membangun kota Lampung.



Gambar 3. Contoh halaman isi cergam interaktif



Gambar 4. Qr Code untuk menuju link download Cergam Interaktif

IV. Kesimpulan

Di daerah Lampung Raden Intan II sosoknya dikenal sebagai pahlawan yang berperang membela hak rakyatnya. Ia melawan kolonialisme Belanda dimulai pada umur 15 tahun dan ia wafat pada umur 22 tahun. Tetapi sosok Raden Intan II hanya dikenal sebagai seorang pahlawan yang membela hak warga pada daerah Lampung pada masanya, tidak banyak orang yang tahu bagaimana perjuangan Raden Intan II melawan kolonialisme Belanda di daerah Lampung. Maka dari itu dirancang sebuah cergam interaktif Sejarah perjuangan Raden Intan II, dengan menarik dan informatif, dengan melibatkan pengguna smartphone dalam aplikasi tersebut.

Cergam interaktif memiliki potensi yang baik untuk menceritakan kisah perjuangan Raden Intan II, karena perkembangan smartphone pada masa sekarang ini sangat pesat. Cergam interaktif ini dibuat dengan menggunakan cerita hasil wawancara dengan ahli waris dari Raden Intan II dan menggunakan buku-buku yang menceritakan kisah perjuangan Raden Intan II, untuk mendapatkan informasi yang akurat seputar Raden Intan II, hal ini akan dikemas dalam cergam interaktif yang sudah disusun dengan storyline agar cerita yang ada menjadi menarik untuk dinikmati.

Merancang cergam interaktif perjuangan Raden Intan II dilakukan dengan memikirkan bagaimana alur cerita yang tepat untuk dinikmati anak-anak, pembuat juga harus memikirkan bagaimana visual yang ditampilkan juga interaktivitas disetiap halaman. Dalam perancangan cergam interaktif ini software yang digunakan adalah *Construct II*, software ini adalah software untuk membuat *game* baik game untuk komputer, maupun game untuk *smartphone*, tahap pembuatannya setelah mendapat cerita adalah penyusunan halaman, setiap halaman yang diberi gambar harus dipikirkan interaktivitasnya. Tujuan dari interaktivitasnya adalah agar membaca cergam lebih menyenangkan, lalu setelah tahap penyusunan halaman yang telah digambar berikutnya adalah tahap pemrograman, semua gambar dibuat menjadi gambar yang dapat digerakkan jika terkena sentuhan jari, dan setelah selesai tahap pemrograman adalah tahap memasukan suara dan tahap *finishing* dimana cergam interaktif dijadikan file *apk* untuk dapat dibuka

pada *smartphone* yang memiliki sitem operasi *android*.

Tujuan dirancangnya cergam interaktif ini adalah untuk memberikan informasi seputar Raden Intan II dengan cara yang menyenangkan. Agar pembaca menjadi tertarik untuk membaca dan memberikan nilai-nilai dalam kehidupannya, juga untuk menjaga kekayaan sejarah yang dimiliki oleh Lampung.



Daftar Pustaka

Buku

- Anhar Gonggong, M. Soenjata Kartadarmadja, Muchtaruddin Ibrahim. 1993. *Sejarah Perlawanan Terhadap Imperialisme Dan Kolonialisme Di Daerah Lampung*. Jakarta : CV. Manggala Bhakti.
- Bonneff Marcel. 1998. *Komik Indonesia*. Jakarta : Kepustakaan Populer Gramedia.
- Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Kantor Wilayah Propinsi Lampung. 1997/1998. *Sejarah Daerah Lampung* : Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Kantor Wilayah Propinsi Lampung Bagian Proyek Pengkajian Dan Pembinaan Nilai-Nilai Budaya Lampung.
- De Tecno. Jenis-Jenis *Os Smartphone*. (<https://de-teknologi.com/2015/03/jenis-jenis-os-smartphone/> Diakses 3 Januari 2017)
- Dinas Pariwisata Dan Kebudayaan Kabupaten Lampung Selatan. 2105. *Cerita Sejarah Lampung Selatan*. Lampung : Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Lampung Selatan.
- Duncan Randy, J. Smith Matthew. 2012. *Critical Approaches To Comics Theories And Methods*. New York: Routledge.
- Maharsi Indiria, 2011. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta : Kata Buku.
- Munir, 2012. *Multimedia dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung : CV, Alfabeta.
- Peterson, S Robert. 1961. *Comics, Manga, And Graphic Novel. United States Of America* : Praeger.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. Nirmana. Yogyakarta : Jalasutra

Webiste

- Ensiklopedi Tokoh Indonesia. Raden Intan II Meregang Nyawa Demi Kemerdekaan. (<http://www.tokohindonesia.com/biografi/article/295-pahlawan/913-meregang-nyawa-demi-kemerdekaan>,
- Mutiawati Cut. Sejarah Perjuangan Radin Inten II Sebagai Pahlawan Nasional Lampung. <http://malahayati.ac.id>